NO LIMITS ... NO MERCY ... NO SURRENDER!



STRIDER™ II

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts.

CBM 64/128 DISK
Type **LOAD"*"**,8,1 and press **RETURN**. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable. Kempston and Sinclair Joystick compatible.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on your cassette recorder. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

AMSTRAD CPC DISK
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts. Keyboard commands user definable.

ATARI ST/CBM AMIGA
Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically. Follow on-screen prompts.

SCENARIO

The warrior returns from his conquest in the Soviet block to find his services are required on another WORLD! The female leader of the planet Magenta has been kidnapped by alien terrorists who are now holding her world to ransom. In return for his aid, the Magentans have given the warrior a devastating high-velocity Gyro laser and a matter converter that, when sufficiently charged, will cybernetically mutate him into an Elite Mechanical Combat Unit. In this form, he should be able to defeat anything the terrorists can throw at him..... or so the Magentans have told him.

GAME PLAY

LEVEL 1
Begin your mission in the forest area outside the terrorists' stronghold. Automated sentry robots patrol this area and are programmed to destroy any alien organism that they encounter. Beware, enemy air support is on the way.

LEVEL 2
Upon leaving the forest, you enter the ruins of a city decimated by repeated rescue attempts by the Magentans. Terrorist artillery stalks the rubble, ever ready for a new attack. Destroy as many of these are you can while avoiding energy discharges from power generators.

LEVEL 3
Moving underground to avoid the full force of a terrorist attack, you find yourself confronted with evil alien hatchlings. Carve a way through these horrible creatures. If you think these nasties are bad... wait until you meet their mother!

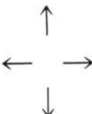
LEVEL 4
Back into the open again for a roof-top battle where your agility, speed and skill are critical. Avoid falling into oblivion while fighting energy discharging skulls and other surprises as you get closer to your goal!

LEVEL 5
Now you have breached all of their defences, enter and search the prison ship. Locate and free the world leader but watch out, they are not going to let you get to her without a fight!

CONTROLS

CBM 64/128
Joystick – Port 2. Quit – **RESTORE**. Pause on/off – **RUN/STOP**.

Human Mode



FIRE – Use sword. Pressing **FIRE** while standing still will activate the laser.

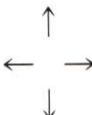
Robot Mode
Walk left. ← → Walk right.

FIRE – User laser.

You will transform into a robot for the final battle on each level if you have collected enough energy icons.

SPECTRUM/AMSTRAD

Human Mode



Keys:
1 – Colour Mode. 2 – Mono mode.

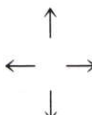
SPACE – Use sword. Pressing **SPACE** while standing still will activate the laser.

If you have collected enough energy icons, pressing **ENTER** will transform you into a robot.

Robot Mode
SPACE – Fire laser. Walk left. ← → Walk right.

ATARI ST/AMIGA

Human Mode



FIRE/SPACE – Use sword.
Pressing **FIRE/SPACE** while standing still will activate the laser.

You will transform into a robot for the final battle on each level if you have collected enough energy icons.

Robot-Mode Walk left. ← → Walk right.

SPACE/FIRE – Active laser.

K – Select keyboard control. **J** – Select joystick control. **M** – Music on/off. **F** – Sound effects on/off. **H** – Pause on/off.

Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

STRIDER™ II

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur. Joystick compatible avec Kempston et Sinclair.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**, en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

AMSTRAD CPC DISQUE
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran. Les commandes de clavier peuvent être définies par l'utilisateur.

ATARI ST/CBM AMIGA
Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

SCENARIO

Le héros est de retour de sa conquête du bloc soviétique et découvre que ses services sont requis sur un autre MONDE! La femme qui dirige la planète Magenta a été kidnappé par des terroristes extra-terrestres qui tiennent maintenant son monde à rançon. Pour aider notre héros, les Magentais lui ont offert un puissant laser Gyro à grande vitesse ainsi qu'un convertisseur de matière qui, une fois bien chargé, peut le transformer cybernétiquement en une Unité de Combat Mécanique d'Elite. Sous cette forme, il pourra alors venir à bout de toutes les machinations des terroristes... C'est, du moins, ce que lui ont affirmé les Magentais.

LE JEU

NIVEAU 1
Votre mission commence dans une forêt située devant la forteresse des terroristes. Des robots-sentinelles patrouillent la zone et ils ont été programmés pour détruire tout organisme étranger qu'ils rencontrent. Prenez garde car le soutien aérien ennemi va bientôt arriver.

NIVEAU 2
Quand vous quittez la forêt, vous entrez dans les ruines d'une ville décimée par les tentatives répétées de secours de la part des Magentais. L'artillerie des terroristes passe les décombres au peigne fin, prete à faire face à toute nouvelle attaque. Détruisez autant de batteries d'artillerie que vous pouvez tout en évitant les décharges d'énergie provenant des puissants générateurs.

NIVEAU 3
Vous passez sous terre afin d'éviter une puissante attaque terroriste et vous affrontez de vilains poussins extra-terrestres. Frayez-vous un chemin à travers ces horribles créatures. Si vous pensez qu'elles sont terribles, attendez un peu de voir leur mère!!

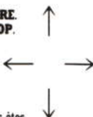
NIVEAU 4
Vous remontez à la surface et vous vous engagez dans une bataille sur les toits durant laquelle votre agilité, votre rapidité et votre talent s'avéreront d'une importance vitale. Evitez de tomber dans l'oubli quand vous combattez les crânes cracheurs de feu. Evitez aussi d'autres surprises qui vous attendent à mesure que vous vous rapprochez du but!

NIVEAU 5
Maintenant que vous avez percé toutes les lignes de défense ennemies, entrez dans le bâteau de la prison et fouillez-le. Retrouvez et libérez le souverain du monde mais faites attention: vos ennemis ne se laisseront pas faire!

LES COMMANDES

CBM 64/128
Joystick – Port 2. Quitter – **RESTORE**.
Pause En/Hors Fonction – **RUN/STOP**.

Mode Humain



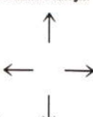
FEU – Utiliser l'épée. Si vous appuyez sur **FEU** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Mode Robot
Aller à Gauche. ⟵ ⟶ Aller à Droite.
FEU – Utiliser le laser.

Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

SPECTRUM/AMSTRAD

Mode Humain



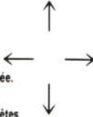
TOUCHES:
1 – Mode couleur. 2 – Mode Mono.
ESPACEMENT – Utiliser l'épée.

Si vous appuyez sur **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.

Vous vous transformerez en robot en appuyant sur **ENTER** si vous avez ramassé d'icônes d'énergie.

Mode Robot
Aller à Gauche. ⟵ ⟶ **Aller à Droite.**
FEU – Utiliser le laser.

ATARI ST/CBM AMIGA
Mode Humain



FEU/ESPACEMENT – Utiliser l'épée.
Si vous appuyez sur **FEU** ou **ESPACEMENT** pendant que vous êtes debout et immobile, vous activez le laser.
Vous vous transformerez en robot pour la dernière bataille sur chaque niveau si vous avez ramassé assez d'icônes d'énergie.

Mode Robot
Aller à Gauche. ⟵ ⟶ Aller à Droite.
ESPACEMENT/FEU – Utiliser le laser.

K – Sélectionner les commandes de clavier.
J – Sélectionner les commandes de joystick.
M – Musique En/Hors Fonction.
F – Effets sonores En/Hors Fonction.
H – Pause En/Hors Fonction.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

STRIDER™ II

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA
Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 DISCO
Batti **LOAD"*"**,8,1 e premi **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA
Batti **LOAD""** e premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente. Joystick Kempston e Sinclair compatibili.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premi contemporaneamente **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

AMSTRAD CPC DISCO
Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo. I comandi tastiera sono ridefinibili dall'utente.

ATARI ST/CBM AMIGA
Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

SCENARIO

Al suo ritorno dalle vittorie nel blocco Sovietico, il guerriero trova che i suoi servizi sono richiesti addirittura su un altro MONDO! La donna a capo del pianeta Magenta è stata rapita da terroristi alieni che adesso ricattano il suo mondo. In cambio del suo aiuto, i Magentani hanno dato al guerriero un devastante Gyro laser ad alta velocità e un convertitore di materia che, quando caricato a sufficienza, lo tramuta ciberneticamente in una Unità Meccanica Speciale da Combattimento. In questa forma, egli dovrebbe essere in grado di battere qualunque cosa gli mandino contro i terroristi.... o almeno questo è quello che dicono i Magentani.

IL GIOCO

LIVELLO 1
La tua missione inizia nella foresta che circonda la roccaforte dei terroristi. Sentinelle robot automatizzate pattugliano questa zona e sono programmate per distruggere qualsiasi organismo estraneo che incontrano. Stai attento, è in arrivo anche un appoggio aereo nemico.

LIVELLO 2
Lasciando la foresta, entri nelle rovine di una città decimata dasi ripetuti tentativi di liberazione fatti dai Magentani. L'artiglieria dei terroristis è puntata sulle macerie, pronta per nuovi attacchi. Distruggine più che puoi, evitando le scariche di energia dai generatori.

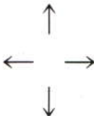
LIVELLO 3
Muovendoti nel sottosuolo per evitare gli attacchi in forze dei terroristi, ti trovi ad affrontare delle covate di alieni maligni. Apriti la strada tra queste orride creature. Ma se pensi che questi siano balordi... aspetta di vedere la madre!

LIVELLO 4
Eccoti di nuovo all'aperto, per lottare sui tetti dove la tua agilità, rapidità e destrezza sono cruciali. Cerca di non cadere nel nulla mentre combatti con teschi che sparano scariche di energia e con altre sorprese, mano a mano che ti avvicini al tuo traguardo!

LIVELLO 5
Adesso che hai penetrato tutte le difese, entra e perlustra la nave prigione. Localizza e libera la donna, ma stai attento, non ti faranno avvicinare a lei senza combattere!

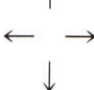
CONTROLLI

CBM 64/128
Joystick – Porta 2. Abbandona – **RESTORE** (Ripristina).
Pausa accesa/spenta – **RUN/STOP.**
Modo Umano



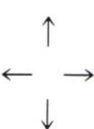
FUOCO – Usa la spada. Premendo **FUOCO** quando sei fermo, attiva il laser.
Modo Robot
Cammina a sinsitra ⟵ ⟶ Cammina a destra.
FUOCO – Usa il laser.
Per battaglia finale in ogni livello, ti trasformi in robot solo se hai raccolto abbastanza icone energia.

SPECTRUM/AMSTRAD
Modo Umano



TASTI:
1 – modulo colore. 2 – modulo monocromatico.
BARRA – Usa la spada. Premendo la **BARRA** quando sei fermo, attiva il laser.
Se hai raccolto abbastanza icone energia, premendo **INVIO** ti trasformi in robot.
Modo Robot
Cammina a sinistra. ⟵ ⟶ Cammina a destra.
BARRA – Attiva il laser.

ATARI ST/CBM AMIGA



Modo Umano
FUOCO/BARRA – Usa la spada. Premendo **FUOCO/BARRA** mentre sei fermo, attiva il laser.
Per la battaglia finale in ogni livello, ti trasformi in robot solo se hai raccolto abbastanza icone energia.
Modo Robot
Cammina a sinistra. ⟵ ⟶ Cammina a destra.
BARRA/FUOCO – Attiva il laser.

K – Seleziona controllo Tastiera. **J** – Seleziona controllo Joystick.
M – Musica accesa/spenta. **F** – Effetti sonori accesi/spenti.
H – Pausa accesa/spenta.

STRIDER™ II

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE
Drücke gleichzeitig die **SHIFT** und **RUN/STOP** Taste. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM 64/128 DISKETTE
Tippe **LOAD (Laden) "*",8,1** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel lädt sich und läuft nun automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE
Tippe **LOAD""** ein und drücke **RETURN**. Drücke **PLAY** auf Deinem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur Befehle, Benutzer-definierbar. Kompatibel mit Kempston und Sinclair Joystick.

SCHNEIDER CPC KASSETTE
Drücke gleichzeitig die **CTRL** und die kleine **ENTER** Taste. Drücke **PLAY** auf dem Kassettenrecorder. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Tastatur-Befehle sind neu definierbar.

SCHNEIDER CPC DISKETTE
Tippe **RUN"DISK** ein und drücke **ENTER**. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

ATARI ST/CBM AMIGA
Lege die Diskette ein und schalte den Computer ein. Das Spiel lädt sich nun und läuft automatisch. Folge den Anweisungen dem Bildschirm.

DREHBUCH

Als der Krieger von seinem Eroberungszug im Ostblock zurückkehrt, erfährt er, daß seine Dienste nun in einer anderen WELT gewünscht werden! Die Regentin des Planeten Magenta wurde von Terroristen aus einer anderen Welt entführt, die nun Lösegeldforderungen an ihre Welt stellen. Als Gegenleistung für seine Hilfe haben die Magentaner dem Krieger einen Gyro-Laser mit ausgesprochen hoher Geschwindigkeit und Vernichtungskraft gegeben und auch einen Materie-Transformierer, der bei entsprechend hoher Energieaufladung den Krieger in eine kybernetische Elite-Kampfeinheit umwandelt. In diesem Zustand sollte der Krieger in der Lage sein, alles, mit dem die Terroristen ihn bedrohen, zu zerstören .... dies haben die Magentaner ihm jedenfalls versichert.

SPIEL

LEVEL 1
Du beginnst Deine Mission im Wald, außerhalb der Festung der Terroristen. Automatisierte Wachtroboter patrouillieren in diesem Bezirk; sie sind so programmiert, daß sie jedes fremde Objekt, dem sie begegnen, zerstören. Sei auf der Hut, denn Unterstützung aus der Luft ist im Anflug.

LEVEL 2
Wenn Du den Wald verläßt, gelangst Du zu den Ruinen einer Stadt, deren Einwohnerzahl durch wiederholte Rettungsversuche der Magentaner kontinuierlich dezimiert wurde. Die Artillerie der Terroristen geht in den Trümmern Streife, jederzeit startbereit für einen neuen Angriff. Zerstöre soviele wie möglich von ihnen; vermeide dabei den Kontakt mit der Energie, die von den Elektrizitätswerken abgegeben wird.

LEVEL 3
Wenn Du Dich in den Untergrund begibst, um der vollen Wucht des Angriffes der Terroristen auszuweichen, wirst Du einer bösartigen fremden Brut begegnen. Bahne Dir einen Weg zwischen diesen schrecklichen Kreaturen hindurch. Wenn Du den Eindruck hast, daß diese Monster übel sind .... warte nur bis Due deren Mutter begegnest!

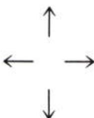
LEVEL 4
Zurück auf die Erdoberfläche, wo Dich ein Kampf auf einer Dachspitze erwartet; Deine Beweglichkeit, Deine Geschwindigkeit und Dein Geschick sind in einem kritischen Zustand. Vermeide es, in einen Zustand der Vergessenheit zu verfallen, während Du gegen Energie abgebende Schädel und andere Überraschungen kämpfst, auf dem Wege zu Deinem Ziel!

LEVEL 5
Jetzt hast Du das ganze Verteidgungssystem der Terroristen gesprengt; betritt und durchsuche nun das Gefängnisschiff. Mach die Regentin der WELT ausfindig und befreie sie. Sei jedoch auf der Hut, denn man wird dich nicht kampflos zu ihr vordringen lassen!

STEUERUNG

CBM 64/128
Joystick – Port 2. Verlassen – **RESTORE**. Pause ein/aus – **RUN/STOP**.

Als Mensch



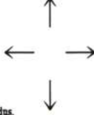
FEUER – Schwert benutzen. Wenn **FEUER** im Stillstand drückst, aktivierst Du den Laser.

Roboter-Modus
Nach links gehen. ⟵ ⟶ Nach rechts gehen.
FEUER – Laser benutzen.

Du wechselst automatisch im letzten Kampf auf jedem Level zum Roboter Modus, wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast.

SPECTRUM/AMSTRAD

Als Mensch



Tasten:
1 – Farbmodus. 2 – Monomodus.

LEERTASTE – Schwert benutzen. Wenn Du im Stillstand die **LEERTASTE** drückst, aktivierst Du den Laser.

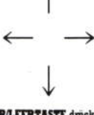
Wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast, kannst Du zum Roboter-Modus wechseln, indem Du **ENTER** drückst.

Roboter-Modus
Nack links gehen. ⟵ ⟶ Nach rechts gehen.

LEERTASTE – Laser feuern.

ATARI ST/AMIGA

Als Mensch



FEUER/LEERTASTE –
Schwert benntzen.
Wenn Du im Stillstand **FEUER/LEERTASTE** drückst, aktivierst Du den Laser.

Du wechselst automatisch im letzten Kampf auf jedem Level zum Roboter Modus, wenn Du genügend Energie-Icons gesammelt hast.

Roboter-Modus

Nach links gehen. ⟵ ⟶ Nach rechts gehen.

LEERTASTE/FEUER – Laser aktiviert.

K – Wahlt Tastatur Steuerung. **J** – Wählt Joystick Steuerung. **M** – Musik ein/aus.
F – Soundeffekte ein/aus. **H** – Pause ein/aus.

Hergestellt und veröffentlicht unter Lizenz von US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW

U.N. SQUADRON™





SCREEN SHOTS FROM ARCADE MACHINE

"FLYING THIS MISSION IS LIKE SHAKING HANDS WITH THE DEVIL..!"

Battle against all odds as you join U.N. SQUADRON™, a multi-national peace-keeping force waging war against the evil arms dealers who are threatening to shatter all hopes for world peace.

Available on: CBM 64/128 cassette & disk, SPECTRUM 48/128K Cassette, AMSTRAD/SCHNEIDER CPC cassette & disk, ATARI ST and CBM AMIGA.

OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ... OUT NOW ...

IT DOESN'T GET ANY BETTER THAN THIS! ...

STRIDER™

"Spiced with plenty of action ... U.S. Gold have done the biz.!"
AMIGA FORMAT

BLACK TIGER™

"A rootin', tootin', hackin', crawlin', jumpin' fantasy bustin' epic ... great value!"
YOUR AMIGA 90%

Cette compilation est disponible en France pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC cassette/ disquette, sous le nom de ***LES CHEVALIERS***; la compilation contient Ghouls 'n' Ghosts™, Strider™, Black Tiger™ et Dynasty Wars™.



FORGOTTEN WORLDS™

"One of the classiest conversions around ... one of the arcade conversions of the year!"
ZZAP C64

GHOULS 'N' GHOSTS™

"A brilliant conversion, very, very, very playable."
CRASH 92%
SPECTRUM

AVAILABLE ON:

CBM 64/128 cassette & disk, SPECTRUM 48/128K, +2 cassette, SPECTRUM +3 disk, AMSTRAD cassette & disk, ATARI ST & CBM AMIGA.